



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2018



# Rallye-Trucks



Eine PS-starke Memo-Rallye für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

**Autoren:** Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud,  
Daniel Skjold Pedersen

**Illustration:** Timo Grubing

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

## Spielidee

Rennfahrer, bringt eure Sitze in eine aufrechte Position und startet die Motoren: Mit euren Rallye-Trucks jagt ihr heute um den Rallye-Kurs in Schlammfing und versucht, euch den Turbo-Rallye-Memo-Cup zu sichern. Wer als Erster zweimal die Ziellinie überqueren will, braucht dabei nicht nur ordentlich PS unter der Haube, sondern vor allem auch ein gutes Gedächtnis. Nur wer sich die Symbole genau einprägt und die gegnerischen Trucks mit einem geschickten Stunt überspringt, wird am Ende auf dem Siegetreppchen ganz oben stehen!

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 18 Plättchen
- 4 Rallye-Trucks in 4 Farben
- 1 Spielanleitung





## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler sucht sich einen Rallye-Truck aus und stellt ihn in den Startbereich vor dem ersten Wegfeld. Überzählige Rallye-Trucks werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Mischt die 18 Plättchen und legt sie verdeckt um den Spielplan herum aus.



A = Startbereich, B = Ziellinie, C = Plättchen

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt ein Plättchen seiner Wahl für alle gut sichtbar auf:

**Zeigt das Plättchen das Symbol, das auf dem nächsten freien Feld vor deinem Rallye-Truck zu sehen ist?**

Ja? Super, du darfst auf dieses Feld vorrücken! Eventuell von Mitspielern besetzte Felder werden übersprungen. Du darfst so lange weiter aufdecken und vorrücken, bis du ein falsches Symbol aufdeckst. Dann musst du stehen bleiben.

Nein? Schade! Aber wenn gleich das erste aufgedeckte Plättchen falsch ist, dann hast du noch einen zweiten Versuch: Verdecke das



Plättchen wieder und decke ein anderes Plättchen auf.

Passt auch dieses Symbol nicht? Dann musst du leider stehen bleiben.

Passt es? Dann darfst du vorrücken und so lange weitermachen, bis du ein falsches Plättchen aufdeckst und stehen bleiben musst.

Die richtig aufgedeckten Plättchen bleiben während deines gesamten Zuges offen liegen. Erst wenn du stehen bleiben musst, werden alle Plättchen wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ein aufgedecktes Plättchen kann nicht doppelt genutzt werden: Kommst du zu einem Symbol, das bereits auf einem offenen Plättchen zu sehen ist? Dann musst du ein **weiteres** Plättchen mit diesem Symbol aufdecken.

### **Beispiel:**

Stefan spielt mit dem grünen Rallye-Truck und deckt das Plättchen mit dem Autoschlüssel auf. (1) Dies stimmt nicht mit dem Reifen auf dem nächsten Feld überein. Da es aber das erste Plättchen in seinem Zug ist, darf er noch ein weiteres Plättchen aufdecken. Diesmal schafft er es, das Plättchen mit dem Reifen aufzudecken (2) und rückt mit seinem grünen Rallye-Truck entsprechend vor. Als Nächstes ist er auf der Suche nach einem weiteren Plättchen mit dem Reifen, da das Feld vor ihm durch den blauen Rallye-Truck besetzt ist. Er findet es, (3) rückt auf das Feld vor und überspringt somit den blauen Rallye-Truck. Das nächste von ihm aufgedeckte Plättchen zeigt leider die Ampel (4) und nicht die Zahnräder, wie das nächste Feld. Sein Zug ist beendet und sein grüner Rallye-Truck bleibt auf dem Feld mit dem Reifen stehen. Alle Plättchen werden wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



**Achtung:** Es ist möglich, eine komplette Runde in einem einzigen Zug zu machen, also alle Plättchen ohne Fehler aufzudecken. In diesem Fall bleibst du nach der vollendeten Runde stehen und dein Truck muss erstmal nachtanken. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

Wenn ein Rallye-Truck die Ziellinie das zweite Mal überquert, beginnt die heiße Schlussphase. Der Spieler im Ziel deckt noch so lange weitere Plättchen auf und zieht noch entsprechend weiter über die Ziellinie hinaus, bis er einen Fehler macht. Die angefangene Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Nun endet das Spiel.

Hat am Ende der Schlussphase nur ein Rallye-Truck die Ziellinie überquert, ist er der Sieger und holt sich den Turbo-Rallye-Cup.

Haben zwei oder mehr Spieler in der letzten Runde die Ziellinie überquert, gewinnt der Truck, der am weitesten über die Ziellinie hinausgebrast ist.

# Rally Trucks



A full horsepower racing, memory game for 2 to 4 players ages 5 years and up.

**Authors:** Dennis Friis Skram, Asger Harding  
Granerud, Daniel Skjold Pedersen

**Illustrator:** Timo Grubing

**Length of the game:** Approx. 15 minutes

ENGLISH



## Game idea

Race drivers, bring your seats into an upright position and start your engines. Today with your rally trucks, you're going to be racing around the rally course in Schlamming trying to secure the Turbo Rally Memory Game Cup. The player who wants to be the first to cross the finish line twice will need decent horsepower under the hood and above all a good memory. Only the player who remembers the symbols exactly and jumps over the opposing trucks with a skillful stunt will, in the end, stand at the top of the winner's podium.

## Contents

- 1 game board
- 18 tiles
- 4 rally trucks in 4 colors
- 1 set of instructions



## Preparation

Place the game board in the middle of the table. Each player chooses a rally truck and places it in the starting area in front of the first road space. Extra rally trucks are not needed and should be put back into the box.

Shuffle the 18 tiles and place the tiles randomly face-down around the game board.



A= Start area, B= Finish line, C= Tiles

## How to play

Take turns in a clockwise direction. The youngest player begins and turns over a tile of their choice so that is clearly visible to everyone.

**Does the tile show the symbol that can be seen on the next open space in front of your rally truck?**

Yes? Super! You may advance to this space. Spaces that might be occupied by other players are jumped over. You may continue to turn over tiles and continue to advance until you turn over an incorrect symbol. Once you are wrong, then you must stop.





No? Too bad! But if the very first tile turned over is incorrect, you still have a second chance. Turn this tile face down again and turn over a second tile.

Does this symbol also not match? Then unfortunately you have to stay where you are.

Does it match? Then you may advance and continue to do so until you turn over an incorrect tile and have to stop.

The correctly uncovered tiles remain face up during your entire move. Only when you have to stop, are all tiles then turned face down again and it's the next player's turn.

An uncovered tile can't be used twice. Did you come to a symbol that can already be seen on a face-up tile? Then you must turn over another tile with this symbol.

### **Example:**

Stefan has the green rally truck and turns over the tile with the car key. (1) This doesn't match the tire on the next space. However, since it's the first tile during his turn, he may turn over another tile. This time, he manages to turn over the tile with the tire (2) and advances accordingly with his green rally truck. Next, he is looking for another tile with the tire, since the space in front of him is occupied by the blue rally truck. He finds it, (3) advances to the space and therefore jumps over the blue rally truck. The next tile that he turns over unfortunately displays the traffic light (4) and not the gear wheels on the next space. His turn is over and his green rally truck stays on the space with the tire. All the tiles are turned over again, and it's the next player's turn.



**Attention:** It is possible to make an entire lap without a mistake. When this occurs the player must stop to refill the gas tank and let the next player take their turn.

### End of the game:

When a rally truck crosses the finish line for the second time, the intense final stage begins. The player at the finish continues to turn over tiles and move accordingly beyond the finish line until they make a mistake. The round that has been started is played to the end, so that each player gets the same number of turns. The game now ends.

If at the end of the final stage, only one rally truck crosses the finish line, it is the winner and gets the Turbo Rally Cup.

If two or more players cross the finish line in the last round, the truck that zoomed the farthest beyond the finish line is the winner!

# Rallye Trucks



Une course mémo avec des trucks de rallye, jouée à toute vitesse pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Auteurs :** Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

**Illustration :** Timo Grubing

**Durée du jeu :** env. 15 minutes

## Idée de jeu

Avis à tous les pilotes : redressez votre siège et faites vrombir votre moteur ! Vous disputez aujourd'hui une course avec votre rallye truck gigantesque et allez tenter de remporter la coupe de cette course mémo originale. Celui qui souhaite être le premier à franchir la ligne d'arrivée à deux reprises doit en avoir sous le capot, mais aussi disposer d'une bonne mémoire. Seul celui qui mémorise les symboles avec précision et dépasse les trucks des adversaires en réalisant une habile cascade parviendra au sommet du podium !

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 18 tuiles
- 4 trucks de 4 couleurs différentes
- 1 règle du jeu



## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un rallye truck et le pose dans la zone de départ située avant la première case du circuit. Les trucks qui ne servent pas sont rangés dans la boîte. Mélangez les 18 tuiles et posez-les faces cachées autour du plateau de jeu.



A = zone de départ, B = ligne d'arrivée, C = tuile

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence en retournant la tuile de son choix de manière à ce que tout le monde puisse bien la voir :

**Le symbole de cette tuile est-il identique au symbole de la prochaine case disponible devant ton truck de rallye ?**

Oui ? Super, tu avances jusqu'à cette case ! Si des cases sont occupées par d'autres joueurs, tu peux sauter par-dessus. Tu as le droit de retourner des tuiles et d'avancer jusqu'à ce que tu retournes un mauvais symbole. Tu dois alors t'arrêter.



Non ? Dommage ! Mais si tu retournes une mauvaise tuile du premier coup, tu as droit à une seconde chance : replace la tuile face cachée et retournes-en une autre.

Le symbole ne correspond toujours pas ? Tu dois malheureusement t'arrêter.

Il correspond ? Tu avances et tu peux continuer jusqu'à ce que tu retournes une mauvaise tuile : tu dois alors t'arrêter.

Les tuiles retournées qui correspondent restent faces visibles tout au long de ton tour. Dès que tu t'arrêtes, toutes les tuiles sont alors retournées faces cachées et le tour du joueur suivant commence.

Une tuile retournée ne peut pas servir deux fois : si le prochain symbole d'une case à trouver apparaît déjà sur une tuile face visible, tu dois alors retourner une autre tuile avec le même symbole.

### **Exemple :**

Stéphane joue avec le rallye truck vert et retourne la tuile avec la clé de voiture (1). Celle-ci ne correspond pas à la case suivante, sur laquelle figure le pneu. Comme il s'agit de la première tuile de son tour, il a droit de retourner une autre tuile. Cette fois-ci, il réussit à retourner la tuile avec le pneu (2) et avance son rallye truck vert jusqu'à cette case. Il cherche ensuite une autre tuile de pneu, étant donné que la case devant lui est occupée par le rallye truck bleu. Il la trouve (3), avance jusqu'à la case correspondante en sautant par-dessus le truck bleu. La tuile qu'il retourne ensuite montre malheureusement le feu tricolore (4) et non pas l'engrenage, comme sur la prochaine case. Son tour est terminé et son truck vert reste sur la case du pneu. Les joueurs retournent à nouveau toutes les tuiles, et le tour du joueur suivant commence.



**Attention :** il est possible de parcourir tout le circuit en un seul tour en retournant toutes les tuiles sans aucune erreur. Dans ce cas, tu restes à ta place une fois le tour du circuit terminé et ton rallye truck doit d'abord refaire le plein. C'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Lorsqu'un rallye truck franchit la ligne d'arrivée pour la seconde fois, les joueurs entament la dernière ligne droite de la course. Le joueur qui est à l'arrivée continue à retourner des tuiles et avancer au-delà de la ligne d'arrivée jusqu'à ce qu'il fasse une erreur. Jouez la manche en cours jusqu'au bout pour que tous les joueurs jouent le même nombre de fois. Le jeu est alors terminé.

A la fin de la course, si un seul rallye truck a franchi la ligne d'arrivée, il est le vainqueur et remporte la coupe !

Si plusieurs joueurs ont franchi la ligne d'arrivée durant le dernier tour, le gagnant est celui qui a avancé son rallye truck le plus loin de la ligne d'arrivée.

# Rallytrucks



Een geheugenrally vol paardenkracht voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

**Auteurs:** Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

**Illustraties:** Timo Grubing

**Duur van het spel:** ca. 15 minuten

## Spelidee

Coueurs, zet jullie schrap in jullie racestoel en start de motor: met jullie rallytrucks razen jullie vandaag in de rally en proberen jullie de beker van de turbo-geheugenrace te winnen. Wie als eerste tweemaal over de eindstreep wil rijden, heeft niet alleen een boel paardenkracht onder de motorkap nodig, maar vooral een prima geheugen. Alleen wie zich de symbolen goed herinnert en met een handige stunt over de trucks van de tegenstanders springt, komt als winnaar bovenaan het erepodium te staan!

## Inhoud van het spel

- 1 spelbord
- 18 kaartjes
- 4 rallytrucks in 4 kleuren
- 1 handleiding



## Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een rallytruck en zet deze in de startzone voor het eerste veld. De overige rallytrucks zijn niet nodig en leg je weer in de doos.

Meng de 18 kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden rond het spelbord.



A = startzone, B = eindstreep, C = kaartjes

## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en draait het gewenste kaartje om zodat iedereen het goed ziet.

**Staat op het kaartje hetzelfde symbool als op het volgende vrije veld voor jouw rallytruck?**

Ja? Geweldig, dan mag je naar dat veld! Je springt daarbij over velden waar medespelers staan. Je mag kaartjes omdraaien en voortgaan tot je een verkeerd symbool hebt. Dan moet je blijven staan.



Nee? Jammer! Als het eerste omgedraaide kaartje meteen verkeerd is, mag je een tweede poging wagen: draai het kaartje weer om en kies een ander.

Is ook dat symbool niet juist? Dan moet je helaas blijven staan. Is het wel juist? Dan ga je verder tot je een verkeerd kaartje omdraait en moet blijven staan.

Tijdens je beurt blijven de juiste kaartjes open liggen. Pas als je moet blijven staan, draai je alle kaartjes weer om en is de volgende speler aan zet.

Een omgedraaid kaartje kun je geen tweemaal gebruiken: kom je terecht op een symbool dat al op een open kaartje staat? Dan moet je een ander kaartje met dit symbool vinden.

### **Bijvoorbeeld:**

Stefaan speelt met de groene rallytruck en draait het kaartje met de autosleutel om. (1) Dat is niet hetzelfde als de band op het volgende veld. Omdat het zijn eerste kaartje in zijn beurt is, mag hij nog een tweede kaartje omdraaien. Nu slaagt hij erin om het kaartje met de band om te draaien en kan hij (2) met zijn groene rallytruck een veld vooruit. Nu moet hij weer op zoek naar een kaartje met een band, aangezien op het veld vlak voor hem de blauwe rallytruck staat. Hij vindt het, (3) gaat naar dat veld en springt over de blauwe rallytruck. Op het volgende kaartje dat hij omdraait, staat helaas (4) een verkeerslicht en niet de tandwielen die hij nodig heeft. Zijn beurt is voorbij en zijn groene rallytruck blijft op het veld met de band staan. Alle kaartjes worden weer omgedraaid en de volgende speler is aan zet.





**Opgelet:** Je kunt tijdens één beurt een volledige ronde afwerken, dus alle kaartjes zonder fout omdraaien. In dat geval blijf je na die ronde staan, je truck moet namelijk eerst bijtanken. Nu is de volgende speler aan zet.

## Einde van het spel

Als een rallytruck tweemaal over de eindstreep komt, start de spannende slotfase. De speler die aan de beurt is, draait kaartjes om en gaat voorbij de eindstreep tot hij een fout maakt. Je maakt de begonnen ronde nog af zodat elke speler even vaak aan de beurt was. Daarna eindigt het spel.

Als op het einde van de slotfase slechts één rallytruck de eindstreep heeft gehaald, is hij de winnaar en krijgt hij de beker van de turborally.

Als twee of meer spelers in de laatste ronde over de eindstreep zijn geraakt, wint de truck die het verst is gekomen.

# Rally Trucks



Una carrera de memoria con camiones para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

**Autores:** Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

**Ilustración:** Timo Grubing

**Duración del juego:** aprox. 15 minutos

## Idea de juego

Pilotos, colocad vuestros asientos en posición y arrancad los motores. Con vuestros Rally Trucks conducís a toda velocidad por la lodosa pista de carreras e intentáis haceros con la Memocopa Rally Turbo. El primero en cruzar dos veces la línea de meta será aquél que tenga un buen número de caballos de potencia y también una buena memoria. Únicamente el jugador que memorice bien los dibujos y esquive los camiones contrincantes con una hábil manio-  
bra, podrá subir a lo más alto del podio.

## Contenido del juego

- 1 tablero
- 18 fichas
- 4 Rally Trucks en 4 colores
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL



## Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige un Rally Truck y lo sitúa en la zona de salida frente a la primera casilla de la pista. Los camiones sobrantes no se necesitarán y se meterán en la caja de nuevo.

Mezclad las 18 fichas y colocadlas boca abajo alrededor del tablero..



A = Casilla de inicio, B = Línea de meta, C = Fichas

Desarrollo del juego:

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven destapando la ficha que él prefiera y de forma que todos los jugadores la vean bien:

**¿Muestra la ficha el dibujo de la primera casilla libre delante de tu Rally Truck?**

¿Sí? Genial, puedes mover hasta esta casilla. Te saltarás las casillas ocupadas por otros jugadores y puedes continuar destapando fichas y moviendo tu camión hasta que destapes un dibujo incorrecto; en cuyo caso, tendrás que quedarte donde estás.

¿No? ¡Qué lástima! Si la primera ficha que destapas no es correcta, tienes un segundo intento: pon la ficha boca abajo otra vez y destapa una nueva.

¿Este dibujo tampoco coincide? En ese caso, tienes que quedarte donde estás.

¿Coincide el dibujo? Entonces, avanza y sigue destapando fichas hasta que no coincidan y no puedas avanzar más.

Las fichas destapadas que sean correctas permanecerán boca arriba durante todo tu turno. Únicamente cuando no puedas seguir avanzando se les volverá a dar la vuelta y será el turno del siguiente jugador.

Las fichas boca arriba no se pueden utilizar dos veces; es decir: ¿has llegado a un dibujo que ya aparece en una ficha? No importa, tienes que destapar otra con el mismo dibujo.

### **Ejemplo:**

Stefan juega con el Rally Truck verde y destapa la ficha de las llaves (1). Ésta no coincide con el neumático de la siguiente casilla. Sin embargo, puesto que es la primera ficha que destapa, puede destapar otra ficha. Esta vez consigue destapar una ficha con un neumático (2), por lo que avanza con su Rally Truck. Ahora, busca otra ficha con neumático, ya que la casilla que tiene delante está ocupada por el Rally Truck azul. La encuentra (3), avanza y salta el camión azul. La siguiente ficha que destapa es un semáforo (4), que no coincide con los engranajes de la siguiente casilla. Con ello, termina su turno y su Rally Truck se queda en la casilla del neumático. Todas las fichas se colocan de nuevo boca abajo y es el turno del siguiente jugador.





**Atención:** puede ocurrir que se concluya una ronda completa en un sólo turno; es decir, que se destapen todas las fichas sin error. En este caso, permaneces en la casilla en la que has finalizado la ronda y repostas con tu camión. Es el turno del siguiente jugador.

## Finalización del juego

Cuando un Rally Truck cruza la línea de meta por segunda vez, empieza la candente fase final. El jugador que ha llegado a la meta continúa destapando fichas y avanzando hasta que cometa un fallo. La ronda se juega hasta el final, de modo que cada jugador juegue su turno. Sólo entonces termina el juego.

ESPAÑOL

Si al concluir la fase final sólo un Rally Truck ha cruzado la línea de meta, éste será el ganador y recogerá la Copa Rally Turbo.

En caso de que dos o más jugadores crucen la meta en la última ronda, gana el camión que haya llegado más lejos.

# Rally truck



Un ruggente rally di memoria, per 2-4 giocatori a partire da 5 anni.

**Autori:** Dennis Friis Skram, Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

**Illustrazioni:** Timo Grubing

**Durata del gioco:** circa 15 minuti

## Idea di gioco

Piloti, mettete i sedili in posizione eretta e scaldate i motori: oggi i vostri rally truck sfrecceranno lungo il percorso del rally di Fangolandia per andare alla conquista della coppa memo del turbo rally. Per tagliare due volte la linea del traguardo ci vuole non solo un motore ruggente sotto il cofano, ma anche e soprattutto una buona memoria. Solo chi tiene bene a mente i simboli e supera con un'abile mossa i rally truck avversari riuscirà alla fine a salire sul gradino più alto del podio!

## Dotazione del gioco

- 1 tabellone di gioco
- 18 tessere
- 4 rally truck in 4 colori
- 1 istruzioni di gioco



## Preparazione del gioco

Sistamate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un rally truck e lo mette nella zona di partenza, davanti alla prima casella del percorso. I rally truck rimasti non servono e vanno riposti nella scatola.

Mescolate le 18 tessere e disponetele coperte attorno al tabellone di gioco.



A = zona di partenza, B = linea del traguardo, C = tessera

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore più piccolo d'età inizia e scopre una tessera a piacere, in modo che tutti possano vederla chiaramente.

**Sulla tessera è raffigurato lo stesso simbolo che si trova sulla prima casella libera posta davanti a quella occupata dal tuo rally truck?**

Sì? Ottimo, puoi avanzare fino a raggiungere questa casella! Le caselle eventualmente occupate dai tuoi compagni di gioco vengono saltate. Puoi continuare a scoprire tessere e ad avanzare fino a quando non scopri un simbolo sbagliato, quindi ti fermi.



No? Peccato! Se però la prima tessera scoperta è sbagliata, puoi riprovare. Ricopri la tessera e scoprine un'altra.

Hai scoperto un altro simbolo sbagliato? Purtroppo in questo caso non puoi avanzare.

Hai scoperto un simbolo giusto? In questo caso puoi avanzare e continuare fino a quando non scopri una tessera sbagliata e sei costretto a fermarti.

Le tessere giuste scoperte rimangono in vista fino alla fine del tuo turno. Quando ti fermi, tutte le tessere vengono coperte di nuovo e il turno passa al giocatore successivo.

Una tessera scoperta non può venire riutilizzata: sei arrivato su un simbolo che è raffigurato su una delle tessere già scoperte? Per avanzare devi scoprire un'ulteriore tessera con lo stesso simbolo.

### **Esempio:**

Stefano gioca con il rally truck verde e scopre la tessera con le chiavi dell'auto (1). L'immagine non coincide con quella della gomma raffigurata sulla casella immediatamente successiva. Poiché però si tratta della prima tessera scoperta nel suo turno di gioco, può scoprirne un'altra. Questa volta riesce a scoprire la tessera con la gomma (2) e fa avanzare il proprio rally truck verde sulla casella corrispondente. Ora prova a scoprire un'altra tessera con la gomma, dato che sulla casella posta davanti a lui staziona il rally truck blu. Stefano trova la tessera (3), avanza fino alla casella e sorpassa così il rally truck blu. Purtroppo però subito dopo scopre una tessera che, invece degli ingranaggi raffigurati sulla casella successiva, mostra invece un semaforo (4). Così il suo turno finisce e il rally truck verde rimane fermo sulla casella con la gomma. Tutte le tessere vengono coperte di nuovo e il turno passa al giocatore successivo.





**Attenzione:** è possibile compiere un giro completo in un unico turno, scoprire cioè tutte le tessere senza errori. In tal caso dopo aver completato il giro rimani fermo al tuo posto e vai a fare rifornimento con il tuo rally truck. Il turno passa al giocatore successivo.

## Fine del gioco

Quando un rally truck taglia per la seconda volta la linea del traguardo, ha inizio la frenetica fase conclusiva. Il giocatore che ha raggiunto il traguardo continua a scoprire tessere e a far avanzare il proprio bolide oltre la linea del traguardo fino a quando non commette un errore. Il giro iniziato viene portato a termine, in modo che ogni giocatore abbia avuto a disposizione lo stesso numero di turni. Ora il gioco è finito.

Se, al termine della fase conclusiva, solo uno dei rally truck ha tagliato la linea del traguardo, il giocatore viene proclamato vincitore e conquista la coppa del turbo rally.

Se due o più giocatori hanno tagliato il traguardo nell'ultimo giro, vince il rally truck che si è spinto più avanti oltre la linea del traguardo.

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

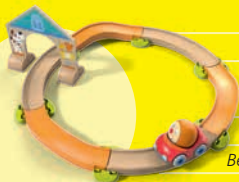


# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.